

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DIVISION DI SEKOLAH DASAR NEGERI 015/IX DESA KEBON IX

Munawaroh Rasti Pratiwi¹, Nisa Aulia²

mrrasti1928@gmail.com¹, nisaaulia@uinjambi.ac.id²

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media permainan monopoli materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa V Sekolah Dasar Negeri 015/IX Desa Kebon IX. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research & Development) dengan desain penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi tahapan analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket digunakan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Untuk uji validitas dilakukan oleh ahli media, bahasa, dan materi serta penilaian oleh guru walikelas. Uji coba produk dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang dilakukan di kelas V.C. dari hasil perhitungan diperoleh presentase 100% kategori "Sangat Valid" untuk media, presentase 90% kategori "Sangat Valid" untuk materi dan presentase 85% kategori "Sangat Baik" untuk bahasa. Untuk presentase kepraktisan sebesar 91,6% (Sangat Praktis) oleh guru walikelas dan presentase 92,7% (Sangat Baik) oleh siswa. Media ini efektif bagi siswa dibuktikan dengan hasil data yang diperoleh dari angket respon siswa setelah menggunakan produk dengan presentase sebesar 85,44% (Sangat Baik). Dari hasil tanggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Monopoli tersebut valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, ADDIE, Monopoli, Keragaman Budaya Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the monopoly game media regarding Indonesian cultural diversity for students at State Elementary School 015/IX Desa Kebon IX. This research uses the type of research and development (Research & Development) with a research design using the ADDIE development model including the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection technique uses a questionnaire. Questionnaires are used to test product validity, practicality and effectiveness. The validity test is carried out by media, language and material experts and the assessment is carried out by the homeroom teacher. Product trials were carried out in two stages, namely small group trials and large group trials carried out in the V.C class. From the calculation results, a percentage of 100% was obtained in the "Very Valid" category for media, a 90% percentage in the "Very Valid" category for material and an 85% percentage in the "Very Good" category for language. The practicality percentage was 91.6% (Very Practical) by the homeroom teacher and the percentage was 92.7% (Very Good) by the students. This media is effective for students as proven by the data obtained from the student response questionnaire after using the product with a percentage of 85.44% (Very Good). From the results of these responses it can be concluded that the Monopoly Game Media is valid, practical and effective for use in the Pancasila learning process.

Keywords: Learning Media, ADDIE, Monopoly, Indonesian Cultural Diversity.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam hidup manusia agar dapat mentransfor,asi nilai-nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia.

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Ali (dalam Ramadhani, 2015) berpendapat pendidikan menjadi wahana bagi negara untuk membangun sumber daya manusia yang diperlukan dalam pembangunan, juga bagi setiap peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis hal ini sangat penting untuk dilakukan. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para peserta didik menjadi bersemangat, kreatif, dan mempunyai motivasi untuk belajar.

Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang paling pokok dalam pendidikan. Selain itu mutu pendidikan juga perlu diperhatikan, perubahan mutu pendidikan tentunya tidak terlepas dari tangan semua pihak yang bersangkutan. guru berperan sebagai fasilitator untuk memberikan pelayanan guna untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran siswa tidak sekedar meniru dan membentuk bayangan dari apa yang diamati atau diajarkan guru, tetapi secara aktif ia menyeleksi, menyaring, memberi arti, dan menguji kebenaran atas informasi yang diterima (Aryani et al., 2019). Untuk mengatasi permasalahan ini seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan (Andriyani et al., 2020). Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Zainiyati, 2017).

Belajar memerlukan situasi yang menggembirakan dan tenang. Kondisi lingkungan yang mendukung menyengkan dan terbebas dari rasa bosan baik di lingkungan keluarga maupun sekolah pada saat berlangsungnya untuk mengekskspikan segala kemampuannya. Untuk melakukan proses pembelajaran yang bermutu dan menarik maka pendidik harus membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pendidikan yang mengacu kepada undang-undang (Amali et al., 2019). Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengurangi kebosanan, kesulitan siswa terhadap mata pelajaran PPKN sekaligus menciptakan suasana pembelajaran adalah mengemas pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Karena ditengah permainanlah terdapat hal yang lain dekat dengan suatu kekuatan secara penuh.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam metode pembelajaran. Namun tidak semua sekolah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, kurangnya pemahaman tentang pengoperasian media pembelajaran, keterbatasan akses dalam menggunakan media dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran menjadi salah satu dampak proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik.

Informasi yang peneliti peroleh dari observasi awal serta hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran PPKN kelas V Sekolah Dasar Negeri 015/IX Air Hitam bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan guru sebagai rujukan dalam mengajar adalah buku paket, modul dan LKPD. Sedangkan media pembelajaran jarang digunakan, hanya sekali ada media pop up dan penampilan media berupa video. Dengan kata lain pembelajaran yang berlangsung kurang memanfaatkan media pembelajaran dan masih kurang bervariasi.

Menurut hasil analisis kebutuhan peserta didik yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri 015/IX Air Hitam terhadap 10 orang peserta didik, diperoleh data bahwa pada materi keragaman budaya Indonesia sering kali membuat peserta didik kurang aktif dan mudah bosan dalam mempelajarinya. Peserta didik juga mengeluh akan susah memahami pelajaran karena terbatasnya media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar tertarik dalam proses kegiatan belajar mengajar dan mengenalkan secara tidak langsung kepada peserta didik metode belajar yakni, belajar sambil bermain sekaligus belajar dengan berlatih kemampuan peserta didik dalam menjawab soal ataupun pertanyaan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia. Keberhasilan dalam pembelajaran PPKN terpadu dapat dicapai dengan menyediakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Monopoli merupakan salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan system permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta.

Penelitian ini didukung oleh pernyataan Pitadjeng di dalam Nazir et al (2018) menyatakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng juga berpendapat bahwa “Permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi aktif dan senang dalam belajar”. Rasa senang ini nanti dapat berdampak terhadap minat belajar, ketertarikan, dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKN.

Peneliti akan menggunakan permainan monopoli ini dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD karena menurut (Abrori et al., 2023) model pembelajaran Student Teams Achievement Devision (STAD) merupakan model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat kelompok kecil pada siswa yang memiliki kemampuan atau level yang berbeda-beda dan mencakup suatu kerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Masing-masing kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan suatu persoalan yang diberikan oleh guru. Maka dari itu model pembelajaran ini diterapkan untuk meningkatkan siswa dalam bentuk rasa solidaritas dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Media pembelajaran monopoli ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran PPKn kelas V, yang dimana media monopoli ini terinspirasi dari permainan monopoli biasa yang diminati anak-anak pada umumnya. Pengembangan media monopoli ini mengacu pada karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain. Dengan prinsip “bermain sambil belajar” media permainan ini akan membuat siswa ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan.

Terdapat penelitian yang telah dilakukan (Kuswaty, 2017) yang menggunakan permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli dinilai efektif dan dapat memberikan pengaruh yang baik serta signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir siswa serta aktif dalam pembelajaran. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan (Solekhah, 2019) mengenai penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan

kemampuan pemahaman konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir siswa.

Dalam pembelajaran PPKn pada materi Keragaman Budaya Indonesia sangat diperlukannya media pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang berbeda dan menarik sehingga siswa memiliki motivasi yang lebih untuk belajar. Hal ini dikatakan efektif karena dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton sehingga menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran (Lestari, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan penelitian ada lima tahap yaitu Analisis (Analysis), perencanaan (Design), pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pendukung dalam proses pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi ke sekolah di SDN 015/IX Desa Kebon IX. Selain observasi, peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa kepada 30 siswa kelas V.C SDN 015/IX Desa Kebon IX. Hasil dari informasi yang diperoleh maka dapat dianalisis, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap analisis kebutuhan siswa ini peneliti melakukan analisis mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran Pancasila. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX dimana hasilnya tersaji dalam lampiran 00 yang diperoleh informasi bahwasannya siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang interaktif, pembelajaran secara berkelompok dan media pembelajaran lainnya. Oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan praktis untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman materi siswa seperti media pembelajaran monopoli berbasis STAD.

Hasil analisis kebutuhan siswa, terdapat 13 siswa dari 20 siswa di kelas dengan persentase 65% mengatakan bahwa siswa berpendapat bahwa materi keragaman budaya Indonesia sulit dipahami, persentase 65% merupakan angka yang tergolong besar karena lebih dari setengah siswa di dalam kelas mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia. Salah satu kendala siswa kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia karena kirangnya media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

Dalam proses peningkatan kualitas pendidik ketika mengajar perlu adanya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu untuk membuat mata pelajaran Pancasila materi keragaman budaya Indonesia lebih menarik saat proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media permainan yang memuat gambar-gambar, tampilan warna yang menarik dan soal-soal terkait materi keragaman budaya Indonesia. Dari paparan tersebut salah satu medianya adalah media monopoli.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru walikelas V.C SDN 015/IX Desa Kebon IX dapat dianalisis bahwa saat ini dalam proses pembelajaran guru mengajar menggunakan media buku cetak yang tersedia di sekolah dan media poster. Dalam proses

pembelajaran berlangsung ada beberapa hambatan yang dihadapi seperti kurang menariknya siswa dalam belajar matematika dan kurangnya media yang digunakan dalam materi keragaman budaya Indonesia. Dan juga, untuk siswa yang dapat mencapai atau lulus KKM itu hanya sedikit yaitu 60% dalam satu kelas. Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa perlu adanya media yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran pancasila khususnya materi keragaman budaya Indonesia.

Menurut Dwi & Hafizh (2023) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan peran siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

b. Tahap Desain (Design)

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu melanjutkan ke tahap desain untuk merancang pembuatan media pembelajaran monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia.

Desain media pembelajar monopoli yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang selaras dengan konsep permainan. Media pembelajaran monopoli ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan materi keragaman budaya Indonesia. Pada tahap desain awal, peneliti merancang desain media permainan monopoli sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa kelas V. Adapun tahap yang akan dilakukan peneliti yaitu:

1) Perancangan media monopoli

Perancangan media monopoli dimana peneliti mulai membuat media permainan monopoli dengan menggunakan canva. Dengan memasukkan kombinasi warna, symbol pakaian adat, rumah adat, alat musik, nama daerah di Indonesia, tanda kartu dana umum, kesempatan, bom dan masuk penjara. Media permainan monopoli ini dibuat dengan ukuran 1,5meter x 1,5 meter. Dengan jumlah kotak 40 yang berisi 10 kotak rumah adat, 6 kotak alat musik, 6 kotak pakaian adat, 4 kotak tanda kesempatan, 4 kotak tanda dana umum, 6 kotam bom tantangan, 1 kotak start, 1 kotak parkir bebas, dan 2 kotak masuk penjara.

Adapun media permainan monopoli adalah sebagai berikut:



Gambar 1 media monopoli

2) Pembuatan dadu

Untuk membuat dadu, dilakukan dengan menggunakan kain flannel yang dipotong menjadi 6 bagian kemudian dijahit membentuk persegi lalu diisi menggunakan dacron, sehingga terbentuk sebuah kubus dengan ukuran 20 cm x 20 cm. Lalu potong kain flannel menjadi 6 bagian dan buat mata dadu menggunakan kain flannel, kemudian tempelkan mata dadu yang sudah dibuat tadi.

Adapun hasil dadu dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2 Dadu

3) Pembuatan kartu soal dana umum dan kesempatan

Untuk membuat kartu soal dana umum dan kesempatan, peneliti hanya mempersiapkan kertas F4 warna pink dan hijau dan gunting. Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat soal dan jawaban di desain menggunakan canva juga agar memperindah kartu dana umum dan kesempatan. Langkah terakhir print kartu soal dan jawaban menggunakan kertas F4, lalu gunting sesuai ukuran kartu soal dan jawaban.



Gambar 3 kartu kesempatan



Gambar 4 kartu dana umum

4) Pembuatan kartu bangunan

Untuk membuat kartu bangunan, peneliti menggunakan desain dari canva dan kertas F4 berwarna putih. Langkah pertama peneliti mendesain kartu bangunan dengan menggunakan gambar rumah adat dari beberapa daerah, lalu langkah terakhir peneliti print kartu bangunan tersebut menggunakan kertas F4 lalu digunting sesuai ukuran kartu bangunan.



Gambar 5 kartu bangunan

5) Pembuatan tata cara media permainan monopoli

Pembuatan kartu tata cara media monopoli dibuat menggunakan word dengan dikombinasikan dengan tema-tema yang menarik menggunakan desain canva, kemudian print menggunakan kertas F4.

c. Devolepment (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan untuk merampung semua kerangka media permainan monopoli. Adapun gambar hasil akhir dari pengembangan media monopoli yaitu sebagai berikut:



Gambar 6 media permainan monopoli

Adapun kelengkapan media monopoli yang dibuat yaitu:

- 1) 1 buah media monopoli dengan ukuran 1,5meter x 1,5 meter.
- 2) 1 buah dadu yang dibuat menggunakan kain flannel yang berisi dacron dengan ukuran 20cm x 20cm.
- 3) Kartu dana umum sebanyak 10 lembar
- 4) Kartu kesempatan sebanyak 10 lembar
- 5) Kartu bangunan sebanyak 16 lembar

Berikut adalah hasil validasi para ahli materi yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media:

1) Validasi Ahli Materi

Media permainan monopoli yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli materi. Validasi ini dilakukan oleh dosen Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Ibu Ika Panggih Wahyuningtyas, M.Pd. validasi materi dilakukan untuk memperoleh media yang layakdigunakan. Hal yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan kurikulum yang dilihat dari aspek kelayakan isi, aspej kelayakan penyajian, dan aspek penilaian kontekstual. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat baik, skor 4 baik, skor 3 cukup, skor 2 kurang, dan skor 1 sangat kurang. Dari hasil validasi tersebut terdapat saran dan komentar sebagai acuan demi kemajuan produk yang dikembangkan.

Table 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka	4	Baik
2.	Kesesuaian capaian pembelajaran	4	Baik
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	Baik
4.	Kejelasan isi materi dalam monopoli dan kartu monopoli	4	Baik
5.	Materi tersusun secara sistematis	4	Baik
6.	Contoh yang disajikan mudah dipahami	4	Baik

7.	Kesesuaian monopoli dengan materi	4	Baik
8.	Pertanyaan dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	3	Cukup Baik
9.	Pertanyaan sesuai dengan isi materi	4	Baik
Σ Total Skor		35	
Skor Maksimal		45	
Persentase (%)		80%	

(Sumber: Data hasil olahan peneliti)

Tabel diatas merupakan hasil validasi oleh ahli materi untuk kelayakan bahan ajar monopoli. Setelah mendapatkan nilai rata-rata skor dari angket kemudian selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakan. Adapun hasil penilaian bahan ajar monopoli oleh ahli materi didapatkan presentase 80% sehingga dapat dikategorikan dengan kriteria Sangat Valid/Layak diuji cobakan dengan saran dan perbaikan sebagai berikut:

2) Validasi Ahli Bahasa

Selanjutnya validasi ahli bahasa yang divalidasi oleh dosen fakultas tarbiyah dan keguruan yaitu Ibu Ika Panggih Wahyuningtyas, M.Pd. Hal yang dinilai dalam validasi bahasa adalah kesesuaian penggunaan bahasa dan istilah yang benar menurut kaidah tata bahasa Indonesia. Validasi bahasa ini hanya dilakukan sebanyak satu kali. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat valid, skor 4 valid, skor 3 kurang valid, skor 2 tidak valid, skor 1 sangat tidak valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut terdapat dan komentar yang dijadikan sebagai acuan demi kebaikan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti agar layak untuk diuji cobakan.

Table 2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	Skor	Kategori
1.	Kalimat yang digunakan menjelaskan isi materi atau informasi yang ingin disampaikan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia	3	Cukup Baik
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ketepatsasaran	3	Cukup Baik
3.	Kalimat yang digunakan efektif sehingga mudah dipahami	4	Baik
4.	Istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI	3	Cukup Baik
5.	Materi dan pertanyaan disampaikan dengan bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi	4	Baik
6.	Tata kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi sesuai kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	Cukup Baik
7.	Ejaan yang digunakan mengacu kepada EYD	4	Baik
Σ Total Skor		24	
Skor Maksimal		28	
Persentase (%)		85%	

(Sumber: Data hasil olahan peneliti)

Tabel diatas merupakan hasil validasi oleh ahli bahasa untuk kelayakan bahan ajar kartu monopoli. Hasil rata-rata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya sesuai dengan yang termuat pada tabel 4.5. Adapun hasil penelitian bahan ajar kartu monopoli oleh ahli bahasa didapatkan presentase sebesar 85% sehingga dapat dikategorikan dengan kriteria Sangat Valid/layak diuji cobakan dengan saran dan perbaikan sebagai berikut:



Gambar 7 soal (a) sebelum revisi penulisan soal
 Gambar 8 soal (b) setelah revisi penulisan soal

3) Validasi Ahli Media

Media permainan monopoli yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli media. Validasi ini dilakukan oleh dosen pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Ibu Andi Nurhasanah, M.Pd. Validasi media dilakukan untuk memperoleh bahan ajar yang layak digunakan. Indikator penilaian ahli media adalah ukuran media, dan desain isi media. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat baik, skor 4 baik, skor 3 cukup, skor 2 kurang, dan skor 1 sangat kurang. Dari hasil validasi tersebut terdapat saran dan komentar sebagai acuan demi kemajuan produk yang dikembangkan.

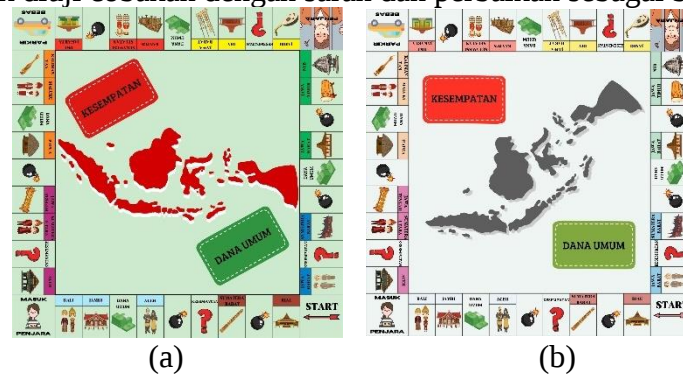
Table 3 Hasil Validasi Media

No.	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
1.	Tampilan Tulisan		
	1. Penulisan judul	5	Sangat Baik
	2. Warna tulisan	5	Sangat Baik
	3. Kombinasi warna dan tulisan dengan <i>background</i>	5	Sangat Baik
2.	Tampilan Gambar		
	1. Warna gambar	5	Sangat Baik
	2. Ukuran gambar	5	Sangat Baik
	3. Kesesuaian gambar dengan <i>background</i>	5	Sangat Baik
	4. Variasi gambar	5	Sangat Baik
3.	Kualitas dan Tampilan Media		
	1. Kemenarikan media yang disajikan	5	Sangat Baik
	2. Ketahanan media	5	Sangat Baik
	3. Keamanan bahan yang digunakan	5	Sangat Baik
	Σ Total Skor	50	
	Skor Maksimal	50	
	Persentase (%)	100%	

(Sumber: Hasil dari olahan peneliti)

Tabel diatas merupakan hasil validasi oleh ahli media untuk kelayakan bahan ajar monopoli. Setelah mendapatkan nilai rata-rata skor dari angket kemudian selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakan. Adapaun hasil penilaian bahan ajar monopoli oleh ahli

media didapatkan persentase sebesar 100% sehingga dapat dikategorikan dengan kriteria Sangat Valid/layak diuji cobakan dengan saran dan perbaikan sebagai berikut:



Gambar 9 media (a) sebelum direvisi

Gambar 10 media (b) setelah direvisi pemilihan tata letak dan warna

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Dengan adanya saran dan perbaikan dari tim validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli nahasa. Kemudian peneliti melakukan perbaikan sesuai yang disarankan terhadap permainan monopoli sehingga diperoleh produk media akhir. Selain dari tim validator diatas media permainan monopoli juga divalidasi oleh guru bidang studi Pancasila kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX dan diuji cobakan pada siswa kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX.

Pelaksanaan ujicoba dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pertemuan pertama peneliti bertemu dengan guru walikelas V.C untuk melakukan penilaian praktikalitas terhadap media permainan monopoli dan melakukan pengenalan dengan siswa di SDN 015/IX Desa Kebon IX. Pertemuan kedua, peneliti menjelaskan terlebih dahulu tujuan penelitian yang akan dilakukan, lalu peneliti menjelaskan aturan-aturan dari media permainan monopoli dan memberikan penjelasan pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas V.C.

Selanjutnya pertemuan ketiga peneliti masih menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia dengan contoh-contoh soal, setelah selesai proses penjelasan siswa dibentuk kelompok langsung dan diberikan instruksi di pertemuan selanjutnya untuk duduk di pinggir monopoli sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan dan siswa sudah harus membagi tugas untuk menjadi pemain, lempar dadu, dan menjawab soal jika pemain mendapatkan kartu kesempatan atau dana umum sehingga pada saat permainan tidak memakan banyak waktu. Dan pertemuan keempat siswa langsung bermain permainan monopoli, setelah selesai peneliti langsung membagikan angket respon siswa dan meminta siswa menilai media permainan monopoli yang dikembangkan oleh oeneliti mereka mengungkapkan tertarik belajar dan mudah belajar keragaman budaya Indonesia karena pada permainan monopoli tersebut mengaitkan langsung kemateri. Sehingga para siswa mudah untuk memahami materi keragaman budaya Indonesia. Ungkapan ini peneliti peroleh dari hasil wawancara singkat dengan salah satu respon siswa “Apakah media permainan monopoli menarik menurut kalian dan apakah kalian merasa mudah belajar keragaman budaya Indonesia setelah menggunakan media permainan monopoli”, “Iya media permainan moopoli menarik, seru dan membuat siswa berkeinginan untuk belajar materi keragaman budaya Indonesia dikarekan di dalam permainan monopoli diharuskan untuk menjawab dengan benar”. Ungkap W.

1) Praktikalitas Media Permainan Monopoli

Untuk memperoleh data praktikalitas peneliti mengambil dari angket respon guru dan angket respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli.

a) Praktikalitas Penilaian Respon Guru

Setelah divalidasi oleh para tim ahli, kemudian sebelum permainan monopoli diujicobakan ke siswa terlebih dahulu dinilai oleh guru untuk melihat kepraktisan ketika digunakan. Penilaian dari guru selanjutnya digunakan sebagai tambahan saran dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Guru yang memberikan penilaian pada penelitian ini yaitu Ibu Nugraheni Suci Pratiwi, S.Pd dengan memberikan angket praktikalitas respon guru mengenai media monopoli. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat setuju, skor 4 setuju, skor 3 kurang setuju, skor 2 tidak setuju, skor 1 sangat tidak setuju.

Hasil dari data yang diolah oleh peneliti dari praktikalitas penilaian respon walikelas V.C SDN 015/IX Desa Kebon IX memperoleh jumlah total skor yaitu 55 dengan besar presentase 91,6%. Hasil perolehan skor ini termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut, media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia bagi siswa SD layak digunakan dalam pembelajaran dan menunjukkan bahwa produk bahan ajar menarik, seru dan mempermudah siswa memahami materi sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran sangat baik digunakan siswa dan membantu guru dalam menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia.

b) Praktikalitas Penilaian Respon Siswa

Angket validasi ini menggunakan pernyataan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat setuju, skor 4 setuju, skor 3 sedang, skor 2 tidak setuju, skor 1 sangat tidak setuju. Dan hasil angket tersebut dapat diketahui tingkat kepraktisannya yang direspon oleh siswa.

Berdasarkan hasil data yang diolah peneliti bahwa dari media peluang berupa permainan monopoli yang telah dikembangkan memiliki kepraktisan yang baik. Ini dapat dilihat dari presentase jawaban siswa terhadap media peluang berupa permainan monopoli yang jika dirata-ratakan memiliki presentase sebesar 91,1%. Hasil dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media peluang berupa permainan monopoli yang telah dikembangkan sudah “Sangat Praktis” dan layak digunakan dalam pembelajaran Pancasila.

Tabel 4 Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Siswa				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan gambar, warna, animasi pada media permainan monopoli menarik	0	0	3	5	12
2.	Kesesuaian media dalam menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia	0	0	2	4	14
3.	Kejelasan media monopoli dalam menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia	0	0	5	2	13

4.	Media permainan monopoli menggunakan jenis dan ukuran font yang sesuai	0	0	2	6	12
5.	Media permainan monopoli mempermudah saya memahami konsep materi keragaman budaya Indonesia	0	0	0	5	15
6.	Penulisan judul, warna tulisan, dan kombinasi warna tulisan dan background	0	0	0	8	12
7.	Kegiatan belajar menggunakan media permainan monopoli menumbuhkan minat belajar	0	0	1	4	15
8.	Media permainan monopoli membuat saya tertantang untuk menjawab soal pada kartu monopoli	0	0	2	4	14
9.	Media permainan monopoli membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia	0	0	1	3	16
Jumlah (Σ)		0	0	16	41	123
(Σ) $\times$ Skor		0	0	48	164	615

Dari tabel tersebut, diperoleh:

Skor Keseluruhan: $0 + 0 + 48 + 164 + 615 = 827$

Skor Maksimum: $5 \times 9 \times 20 = 900$

Setelah data ditabulasi, data dikonversi ke bentuk persen dengan rumus:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah responden

Sehingga diperoleh:

$$K = \frac{827}{5 \times 9 \times 20} \times 100\%$$

$$K = 91,8\%$$

Dari data diatas, diperoleh uji coba kelompok kecil dengan presentase kelayakan sebesar 91,8% kategori “Sangat Praktis”. Maka berdasarkan penilaian angket yang

dilakukan oleh siswa kelas V.C SDN 015/IX Desa Kebon IX, media ini dapat dikatakan sangat praktis dengan presentase penilaian 91,8%.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk media berupa permainan monopoli yang sedang dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada dasarnya evaluasi sebenarnya dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan. Evaluasi dari tim validator media, validator bahasa, dan validator materi menjadi indikator untuk perbaikan media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia sebagai media di kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX pada tahap pengembangan. Penilaian guru serta uji coba produk pada kelompok kecil dan uji coba produk pada kelompok besar dilakukan bertujuan untuk melihat kepraktisan dari media permainan monopoli yang dikembangkan melalui respon guru dan siswa.

Pada tahap evaluasi ini peneliti mengukur keefektifan media keragaman budaya Indonesia berupa permainan monopoli dengan melihat respon siswa sangat bersemangat dan siswa sangat antusias dalam memainkan permainan monopoli lalu menghitung hasil data yang diperoleh dari angket penilaian siswa setelah menggunakan produk media berupa permainan monopoli dengan membagikan angket minat belajar siswa. Angket minat belajar dibagikan setelah siswa selesai melakukan uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar dan sudah mengisi angket respon siswa. Setelah uji coba tersebut selesai, untuk melihat keefektifan hasil pengembangan media peluang berupa permainan monopoli yang dilakukan di kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dari angket penilaian siswa setelah menggunakan produk media keragaman budaya Indonesia berupa permainan monopoli, dapat dilihat pada lampiran 8.

Berdasarkan perolehan data pada lampiran 8 angket hasil minat belajar siswa dapat dijelaskan bahwa hasil analisis data penilaian siswa setelah menggunakan produk pengembangan media berupa permainan monopoli diperoleh presentase sebesar 81,09% dengan kriteria penilaian Sangat Baik dikarenakan masuk ke dalam kelas interval 81% - 100%. Respon dan penilaian siswa terhadap pengembangan media berupa permainan monopoli pada mata pelajaran Pancasila sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media peluang berupa permainan monopoli efektif bagi siswa, sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mengingat.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis Student Teams Achievement Division dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis STAD dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation. Tujuan pengembangan media monopoli ini adalah untuk melihat kepraktisan dan keefektifitas dalam pembelajaran Pancasila di SDN 015/IX Desa Kebon IX.

Media pembelajaran monopoli yang dihasilkan setelah melalui tahapan pada model pengembangan ADDIE sehingga monopoli berbasis STAD memenuhi kategori kualitas yang baik dari segi valid, praktis, dan efektif.

1. Pembahasan Validitas Media Monopoli

Untuk melihat validitas dari media pembelajaran monopoli dapat dilihat dari angket materi dan angket desain. Sebelum melakukan validasi materi dan media, instrumen angket validasi materi, dan media di validasi oleh ahli instrument. Setelah dilakukan validasi instrument dan direvisi sesuai saran dan masukan ahli instrument, maka angket validasi materi, dan media siap digunakan. Angket validasi materi dinilai oleh validator yaitu ahli materi, dan angket validasi media dinilai oleh validator yaitu ahli media.

a) Validasi Materi

Validasi materi monopoli keragaman budaya Indonesia siswa kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX dilihat dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan kelayakan komponen. Dari hasil validasi materi diperoleh bahwa monopoli keragaman budaya Indonesia berada pada kategori sangat valid dengan persentase 90%, dan peneliti melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan validator.

Berdasarkan hasil validasi materi, diketahui bahwa dari aspek kelayakan isi diperoleh bahwa materi pada monopoli keragaman budaya Indonesia telah sesuai dengan tujuan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia pada tiap pertemuan, mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia, materi yang disajikan tersusun secara berurutan. Dari aspek kebahasaan diperoleh bahwa monopoli keragaman budaya Indonesia menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD, dan bahasa yang digunakan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

b) Validasi Media

Validasi media monopoli keragaman budaya Indonesia siswa kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX dilihat dari aspek kemenarikan desain, typografi, warna, gambar, dan kualitas media. Dari hasil validasi media diperoleh bahwa monopoli berada pada kategori sangat valid dengan persentase 100%, dan peneliti melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan validator.

Berdasarkan hasil validasi media, diketahui bahwa dari aspek kemenarikan desain diperoleh bahwa pemilihan peletakan, ukuran gambar, dan ilustrasi yang tepat, kesesuaian ukuran kotak dengan isi gambar serta warna tulisan dengan background dan gambar pada media monopoli. Dari aspek penulisan dan kebahasaan diperoleh bahwa huruf yang digunakan dan tata letak tulisan yang seimbang sehingga mudah dibaca, serta bahasa yang mudah digunakan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil validasi materi dan media dengan skor penilaian berdasarkan angket materi dan media dapat disimpulkan bahwa validator setuju monopoli dengan kategori sangat valid pada media pembelajaran monopoli keragaman budaya Indonesia berbasis Student Teams Achievement Division dan dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Kepraktisan media pembelajaran monopoli untuk siswa ditinjau dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Peneliti memberikan angket kepraktisan kepada siswa dan hasil yang diperoleh yaitu media monopoli berada pada kategori praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil kepraktisan untuk siswa, diperoleh bahwa dari aspek kelayakan isi diketahui bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami, dan soal-soal pada kartu monopoli sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia. Dari aspek kebahasaan diperoleh bahwa monopoli menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami. Dari aspek tampilan dapat diketahui bahwa media monopoli membuat siswa tertarik mempelajari materi keragaman budaya Indonesia. Dari aspek kemudahan penggunaan dapat diketahui bahwa media monopoli tidak membuat siswa kesulitan menggunakannya, membuat siswa mudah memahami materi dan siswa tidak membuat siswa bosan.

Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran monopoli untuk guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran monopoli untuk guru dan siswa memperoleh kategori sangat praktis dengan persentase 91,35% pada media pembelajaran monopoli keragaman budaya Indonesia berbasis Student Teams Achievement Division dan dinyatakan layak untuk digunakan.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Efektivitas dari media pembelajaran monopoli dapat dilihat dari angket respon siswa, angket penilaian siswa dan observasi. Sebelum melakukan uji efektivitas, angket respon dan angket penilaian siswa tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh ahli instrument yaitu pembimbing peneliti. Setelah dilakukan validasi instrument dan direvisi sesuai saran dan masukan ahli instrument, maka angket respon siswa dan angket penilaian siswa siap digunakan. Angket respon dan angket penilaian siswa mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia akan digunakan pada uji lapangan atau uji coba kelompok besar yaitu kepada seluruh siswa di kelas V.C SDN 015/IX Desa Kebon IX.

a) Efektivitas (Respon Siswa)

Penilaian efektivitas media pembelajaran monopoli atau angket respon siswa dinilai dari beberapa aspek penilaian yaitu kelayakan isi, kebahasaan, dan fungsi media pembelajaran monopoli. Berdasarkan angket respon yang diberikan diperoleh bahwa media pembelajaran monopoli berada pada kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil efektivitas media pembelajaran monopoli, diperoleh bahwa dari aspek kelayakan isi diperoleh bahwa materi yang disajikan dalam bentuk monopoli membuat siswa tertarik, contoh gambar keragaman budaya Indonesia yang ada pada monopoli membantu siswa menambah pengetahuan tentang keragaman budaya. Dari aspek kebahasaan diperoleh bahwa monopoli dan kartu-kartu monopoli menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami. Dari aspek fungsi media pembelajaran monopoli diperoleh bahwa membantu siswa memahami materi keragaman budaya Indonesia membuat pelajaran menjadi semakin aktif, mudah digunakan, dan membuat siswa tertarik dan tidak mudah bosan.

b) Angket Penilaian Siswa

Penilaian efektivitas media pembelajaran monopoli dengan menggunakan angket penilaian siswa bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa sesudah belajar menggunakan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keefektifan dalam pembelajaran Pancasila dengan menggunakan media monopoli yang dikembangkan oleh peneliti.

Dari kedua angket tersebut mendapatkan respon yang baik (positif) dari guru maupun siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran yang dikatakan efektif untuk digunakan apabila menunjukkan respon/komentar yang baik dari guru maupun siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta menunjukkan peningkatan tingkat pencapaian kompetensi siswa setelah mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran monopoli berbasis Student Teams Achievement Division efektif untuk digunakan pada pelajaran Pancasila materi keragaman budaya Indonesia.

c) Observasi

Setelah menggunakan media monopoli, pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Proses pembelajaran jadi lebih mudah dengan media monopoli, lebih menarik, lebih aktif, dan menjadikannya pengalaman yang berbeda bagi mereka.

Melihat proses pembelajaran menggunakan media monopoli tersebut, peneliti sangat beralasan bahwa media monopoli khususnya monopoli keragaman budaya Indonesia dapat menghidupkan kerangka pembelajaran sedemikian rupa sehingga tanda disadari siswa memanfaatkan media pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran Pancasila kelas V SD ini juga berhasil dengan baik, terbukti dengan respon aktif dari siswa ketika pembelajaran berlangsung dengan media monopoli keragaman budaya Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media permainan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE memperoleh hasil analisis validasi dari para tim ahli validator yaitu validator ahli materi, bahasa dan media antara lain dari hasil analisis validasi ahli materi memperoleh penilaian 90% dengan kategori “sangat baik”, hasil analisis validasi ahli bahasa memperoleh penilaian 85% dengan kategori “sangat baik”, dan hasil analisis validasi ahli media memperoleh penilaian 100% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan dari analisis validasi dari tim validator tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli bagi siswa sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil praktikalitas media permainan monopoli diperoleh dari angket praktikalitas penilaian respon guru dan respon siswa. Hasil angket praktikalitas penilaian respon guru yaitu 91,6% dengan kategori “sangat setuju” dan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 91,8% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil angket tersebut respon guru dan siswa terhadap media permainan monopoli yaitu sangat setuju dan sangat baik.
3. Hasil efektivitas media permainan monopoli pada siswa kelas V SDN 015/IX Desa Kebon IX. diperoleh dengan melihat nilai presentase dari angket minat belajar siswa setelah menggunakan media permainan monopoli. Presentase hasil angket yang didapatkan dari angket minat belajar siswa setelah menggunakan produk adalah sebesar 81,09% dengan kategori “sangat baik”. Maka media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia ini dapat dikategorikan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, A. N., Sumadi, C. D., & Pos, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1 dengan baik , proses pembelajaran akan dialami sepanjang hayat seorang manusia dan berlaku perubahan secara fungsinya . Keaktifan dari proses pembela. 1(4), 303.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Risenologi*, 5(1), 20–25. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2020.51.60>
- Aryani, N. D., Lestari, A., Inayah, A. D., & Kurniasih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (MONOSEL). *Jurnal Biotek Volume*, 10(2), 240–252. https://www.researchgate.net/profile/Nurdiyanti-Nurdiyanti/publication/348404305_PERANAN_EDMODO_SEBAGAI_ALTERNATIF_DALAM_PEMBELAJARAN_DARING/links/5ffd3479299bf140888c88dc/PERANAN-EDMODO-SEBAGAI-ALTERNATIF-DALAM-PEMBELAJARAN-DARING.pdf
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Agama Islam, Jakarta:PT Kharisma Putra Utama. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.